PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O. *

MARBLE MADNESS

Manuale dell'Utente

Versione Italiana — **C.T.O. srl**
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (Bo)

Prima Edizione — **Giugno 1989**

Prodotto da: — **ELECTRONIC ARTS**
P.O. Box 57825
Webster,TX 77598

HOT LINE
È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA
La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "cosi come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla ELECTRONIC ARTS ed alla C.T.O. srl. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della ELECTRONIC ARTS e/o della C.T.O. srl, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietati.
Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

(c) Copyright 1988 ELECTRONIC ARTS

CONFIGURAZIONE

Marble Madness richiede un computer IBM o compatibile con almeno 256 Kb di RAM ed un monitor a colori.

AVVIAMENTO DEL GIOCO

Inserire il disco 1 di Marble Madness nell'unità A ed accendere il calcolatore: il gioco partirà automaticamente. Se il calcolatore dispone di due unità a dischetti, inserire anche il Disco 2 nell'unità B. Se non si dispone di due unità a dischetti, occorrerà scambiare i dischi quando verrà richiesto.

Dopo l'avviamento del programma, selezionare il numero di giocatori premendo il tasto 1 o il tasto 2. Marble Madness gestisce sia la tastiera che il joystick, o anche entrambi i dispositivi contemporaneamente (usando un computer Tandy è possibile usare due joystick).

Nota: se il calcolatore dispone di un monitor composito, premere il tasto "C" prima di scegliere il numero di giocatori. Il gioco effettuerà una pausa mentre imposta questa modalità.

CALIBRAZIONE DEL JOYSTICK

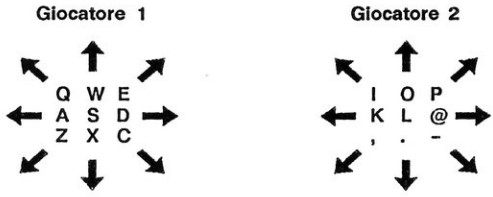
Se la biglia rotola anche quando il joystick è centrato, occorre ricalibrare il joystick. Per effettuare questa operazione occorre centrare il joystick e premere il tasto "J" prima di selezionare il numero di giocatori nella fase iniziale del gioco.

POTENZIAMENTO DELLA BIGLIA

É possibile potenziare la biglia premendo il pulsante del joystick (o il tasto Shift se si usa la tastiera). Questo farà aumentare la velocità della biglia.

COMANDI DA TASTIERA

Per giocare a Marble Madness usando la tastiera è possibile usare i seguenti tasti:



Il tasto Shift potenzia la biglia. Nel gioco ad un solo giocatore, usare il tasto Shift sinistro. Nel gioco a due giocatori, entrambi i tasti Shift sono attivi.

Il tasto **F3** attiva e disattiva gli effetti sonori.

(c) Copyright 1988 ELECTRONIC ARTS

Versione Italiana (c) Copyright 1989 C.T.O. srl

Il tasto Esc provoca la temporanea sospensione del gioco, che può essere riavviato premendo un tasto qualsiasi.

MODO COOPERATIVO

I due giocatori possono collaborare per ottenere punteggi incredibili con una sola biglia. Quando entrambi giocano una partita ad "un solo" giocatore, entrambi i joystick (o la tastiera) controllano la biglia. In questo modo si può fare in modo che la biglia sia più veloce, ma serve un buon livello di cooperazione...

(c) Copyright 1988 ELECTRONIC ARTS

AUTORI

	Larry Reed.
Disegno:	Ian Gooding.
Consulenza suono:	Jim Nitchals.
Produttore:	Stewart J. Bonn.
Direttore artistico per gli Stati Uniti:	Nancy L. Fong.
Disegno del pacchetto:	Grapplegroup Ltd.
Disegno del marchio:	William Gin Sr.
Fotografia dell'artista:	Steve Unze.
Fotografia:	Kit Morris.

Ringraziamenti

Larry Reed vorrebbe ringraziare Steve Hayes e Bill Lee per il loro instancabile impegno nella ricerca, per il perfezionamento portato e per i suoni; Jon Medek per i collaudi più che meticolosi; Stewart Bonn per avere mantenuto alto lo spirito malgrado i tentativi di Larry di avvilirlo; Greg Riker, Dave Maynard, Rich Hilleman, Norm Noble, e tutti quelli dello staff tecnico di Electronic Arts per avere portato a termine il processo di sviluppo; Jay Miner e gli uomini di Amiga per avere costruito una super macchina; e a chiunque altro della Electronic Arts per l'aiuto apportato alla realizzazione di "Marble madness".

(c) Copyright 1988 ELECTRONIC ARTS

Versione Italiana (c) Copyright 1989 C.T.O. srl

*C.T.O.

© 1988 ELECTRONIC ARTS. Tutti i diritti sono riservati
Prodotto e confezionato da C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)